

Wie man Kinder richtig an Videospiele heranführt

HILFE, MEIN KIND SPIELT!

Zwei Medienpädagogen beantworten die häufigsten Eltern-Fragen in der Medienerziehung: Wie geht man mit Medienzeiten, USK, Lootboxen & Co. um? Von Natalie Schermann



Digitale Medien sind aus unserem Alltag gar nicht mehr wegzudenken. Auch Kinder haben schon in sehr jungen Jahren das erste Mal Kontakt mit Smartphones, PCs und Konsolen. Eltern stehen dabei häufig vor vielen offenen Fragen:

- Wie führe ich mein Kind richtig an das Medium Videospiel heran?
- Wie lange darf mein Kind spielen?
- Welche Risiken verbergen sich hinter Online-Spielen?
- Wie gehe ich mit ernststen Themen in Videospielen um?
- Ist mein Kind nicht zu jung für bestimmte Spiele?

Diese Fragen haben uns die Medienpädagogen Dr. Iren Schulz und Franz Philipp Dubberke in einem Interview beantwortet und uns ihre Tipps für eine kindgerechte Medienerziehung verraten. Zudem geben wir eine pädagogische Einschätzung zu einigen der beliebtesten Spiele unter Kindern und Jugendlichen.

»Wie lange darf mein Kind spielen?«

Selbstverständlich ist jedes Kind anders, sodass Eltern letztlich nach eigenem Ermessen entscheiden müssen, welche Spiele sie ihrem Nachwuchs wann zumuten können. Selbst der detaillierteste Ratgeber ersetzt nicht die elterliche Pflicht, sich mit dem eigenen Kind zu beschäftigen, mit ihm zu reden und seine Interessen und Fähigkeiten bestmöglich zu fördern. Allerdings gibt es sehr wohl Tipps, wie man als Elternteil besser mit bestimmten Situationen umgehen kann, und darauf wollen wir uns in diesem Artikel konzentrieren. Außerdem gibt es einige allgemeine Grundregeln und -werte, an denen sich Eltern zumindest orientieren können. Beispielsweise gilt: Je jünger das Kind ist, desto weniger Zeit sollte es pro Tag vor einem Bildschirm verbringen. Mit dem Alter können dann allmählich auch die Bildschirmzeiten steigen. Da diese Frage aber viele Eltern beschäftigt, geben Medienpädagogen grobe Orientierungswerte für Bildschirmzeiten (TV, Videospiele, Handy, etc.):

- bis 5 Jahre: eine halbe Stunde Bildschirmzeit am Tag

- 6 bis 9 Jahre: eine Stunde Bildschirmzeit am Tag
- ab 9 Jahren: pro Lebensjahr zehn Minuten am Tag oder eine Stunde in der Woche

Bei den älteren Kindern empfiehlt Dr. Iren Schulz, die Zeiten lieber als flexibles Wochenkontingent einzuführen, da sich Kinder in diesem Alter ungern an strenge Regeln halten. So werden sie auch ein Stück weit in die Entscheidung miteinbezogen und können sich ihre Zeiten über die Woche hinweg selbst einteilen.

»Muss ich mein eigenes Medienverhalten ändern?«

Kinder lernen durch Nachahmung, und ein großes Vorbild sind dabei die Eltern. Doch muss das eigene Medienverhalten sofort auf den Kopf gestellt werden, wenn ein Kind ins Leben tritt? »Generell sagen wir – ob Spieler oder nicht –, dass Eltern sich ihrer Vorbildrolle bewusst sein müssen. Eltern können von einem Kind nicht etwas verlangen, was sie nicht selbst vorleben«, erklärt Dr. Iren Schulz. Man kann also nicht den ganzen Tag vor der Konsole hängen und zugleich dasselbe Verhalten den Kindern verbieten. Kinder durchschauen diese Ungleichheit, was dazu führen kann, dass sie keine Lust mehr haben, den Regeln zu folgen – ganz nach dem Motto: »Aber Papa darf doch auch die ganze Nacht zocken!«

Sind die Eltern selbst Spieler, muss natürlich auch vermehrt darauf geachtet werden, welche Spiele vor den Kindern gespielt werden. »Wenn Eltern GTA spielen wollen, dann doch bitte nicht mit dem Kind auf dem Schoß!«, bestätigt Philipp Dubberke. Natürlich stellt sich dabei noch die Frage, wie viel Kinder von solchen Spielen denn überhaupt schon mitbekommen. Aber es ist die Aufgabe der Eltern, ihre Kinder grundsätzlich vor Inhalten zu schützen, die sie nachhaltig ängstigen oder prägen könnten.

Gleichzeitig fügt der Medienpädagoge an: »Aber wir sind ja auch erwachsen. Wir dürfen auch Auto fahren – und das dürfen Kinder nicht.« Eltern sollten ihren Kindern also ein gutes Vorbild sein, was aber nicht heißt, dass all die strengen Regeln auch auf sie zutreffen müssen. Auch Iren Schulz rät dazu, mit den Kindern zu reden: »Man

Unsere Experten



Dr. Iren Schulz ist Kommunikationswissenschaftlerin, Medienpädagogin und Medien-coach bei der Initiative Schau Hin! was dein Kind mit Medien macht. In Vorträgen, Workshops und Medienprojekten arbeitet sie mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen zu den Chancen und Herausforderungen der digitalisierten Welt. Weitere Infos gibt es auf ihrer Webseite www.irenschulz.de.



Der ehemalige GameStar-Trainee **Franz Philipp Dubberke** absolvierte sein Studium in Erziehungswissenschaften mit Schwerpunkt Medienpädagogik und arbeitet als freiberuflicher Medienpädagoge. Unter anderem ist er Autor für den Spieleratgeber NRW, freier Mitarbeiter der Fachstelle für Jugendmedienkultur in Köln und Referent für Eltern-LANs im Auftrag der Bundeszentrale für politische Bildung. Zudem streamt er regelmäßig als »Firl Franz« auf Twitch und betreibt einen YouTube-Kanal.

»Ich will aber jetzt spielen!«

Die Medienpädagog*innen empfehlen eine gemeinsame Konsole oder einen gemeinsamen PC für Familien, am besten gesichert mit einem Passwort. So können Eltern die Spielzeiten detailliert kontrollieren und zugleich erreichen, dass die Kinder ausschließlich mit ihnen zusammen spielen. Dadurch gewinnen Eltern einen besseren Eindruck davon, was und wie ihre Kinder eigentlich genau spielen, und wie sie auf bestimmte Spielinhalte reagieren, etwa Tod und Gewalt. Für die Medienerziehung sind stationäre Geräte in der Regel besser geeignet. Mobile Geräte wie Tablets sind zwar besonders für jüngere Kinder leichter in der Handhabung, können sich aber gleichzeitig einfacher der elterlichen Kontrolle entziehen.

sollte seinem Kind klar machen, dass es einen Unterschied gibt zwischen dem, was Erwachsene dürfen, und dem, was Kinder dürfen.«

»Ist mein Kind süchtig nach Spielen?«

Die wohl größte Sorge, die Eltern haben, wenn ihr Kind längere Zeit mit einem Videospiel verbringt, ist die Gefahr einer Videospielabhängigkeit. Erst im Mai 2019 entschied die Weltgesundheitsorganisation WHO, Spielesucht offiziell als Krankheit anzuerkennen. Eltern sollten das Thema also durchaus ernst nehmen – aber auch nicht sofort überreagieren, wie Dr. Iren Schulz rät: »Nur weil ein Kind eine Woche lang ein Spiel, das es bekommen hat, nicht weglassen kann, ist das noch lange kein Anzeichen für eine Sucht. Eine exzessive Mediennutzung oder Sucht liegt erst dann vor, wenn über einen langen Zeitraum – die WHO sagt ein Jahr – mehrere Kriterien gleichzeitig zum Tragen kommen«, führt die Medienpädagogin aus. Zu den Symptomen einer Videospielabhängigkeit gehören:

- Kontrollverlust über Dauer und Häufigkeit des Spielens
- Vernachlässigung von Sozialleben und anderen Verpflichtungen (wie Schule/Arbeit)
- Gleichgültigkeit gegenüber anderen Interessen und Hobbys
- Entzugerscheinungen wie bei anderen Suchterkrankungen (Wut, Ungeduld etc.)
- Spaßverlust setzt ein, wenn man spielt, weil man spielen muss, nicht mehr, weil es unterhält

»Wenn das zutrifft, gilt Alarmstufe Rot. Aber nicht, wenn ein Kind mal ein paar Tage lang große Begeisterung für ein Spiel an den Tag

Fortnite: Battle Royale

USK: 12

Pädagogische Empfehlung: Ab 14 Jahren

Im Battle-Royale-Modus von Fortnite geht es darum, als letzter Überlebender die Runde für sich zu entscheiden – dies geschieht ausschließlich durch Waffengewalt. Die Spielwelt, Waffen und Charaktere sind in einem Cartoon-Look gehalten, Blut oder Leichen sind nicht zu sehen, und der Tod der Spieler ist stark abstrahiert.

Darauf sollten Eltern achten:

Waffengewalt: Im Kern bleibt Fortnite trotz buntem Cartoon-Look ein Shooter. Die Geräuschkulisse ist realistisch gehalten und Treffer wie Kopfschüsse werden mit bestimmten Tönen belohnt. Das könnte besonders junge Kinder verängstigen und überfordern.

Mikrotransaktionen: Für reales Geld, das in V-Bucks umgewandelt wird, können Skins im Spiel erworben werden. Diese haben lediglich eine kosmetische Funktion und ändern nichts am Gameplay.

Battle-Pass: Jede Saison (etwa alle zehn Wochen) gibt es einen neuen Battle-Pass. Dieser ermöglicht das Freischalten von exklusiven (kosmetischen) Belohnungen für den ansonsten kostenlosen Battle-Royale-Modus. Eltern sollten eine Regelung für die Ausgaben festlegen.

Multiplayer-Modus: Spielt man den Battle-Royale-Modus im Team, so kann man auch mit völlig Fremden in ein Team zusammengewürfelt werden. Im Sprach-Chat können sich Kinder ungehindert mit fremden Personen jeglichen Alters unterhalten.



legt«, betont Iren Schulz. Solche Phasen sind ganz normal, vor allem wenn das Spiel grade neu ist. Für sie ist die Familie und das soziale Umfeld der wichtigste Bezugspunkt, denn die Eltern setzen Rahmenbedingungen für das Spielen. Sie müssen auch auf die Zeichen achten, um eine Gefahr früh genug erkennen zu können.

USK
18

Grand Theft Auto 5 (GTA 5)

USK: keine Jugendfreigabe

Pädagogische Empfehlung: Ab 18 Jahren

GTA 5 wird häufig als Spiegelbild der zeitgenössischen amerikanischen Gesellschaft bezeichnet und setzt sich überzogen satirisch mit kulturellen und politischen Themen auseinander. Die offene Spielwelt bietet dem Spieler unterschiedliche Möglichkeiten, die Gangsterkarriere der Protagonisten zu verfolgen.

Darauf sollten Eltern achten:

Gewalt als Unterhaltung: Probleme werden in GTA-Missionen in der Regel mit Gewalt gelöst, andere Möglichkeiten gibt es kaum. Im freien Spiel haben die Spieler darüber hinaus die Möglichkeit, unschuldige Menschen zu verprügeln, Fahrzeuge zu klauen und anderen illegalen Machenschaften nachzugehen. Die Darstellung der Gewalt ist teilweise sogar für einige Erwachsene zu heftig.

Darstellung von Frauen: Auch Videospiele können das Weltbild und das moralische Verständnis von Kindern mitprägen. Die sexualisierte und teils herabwürdigende Frauendarstellung in GTA ist zwar satirisch überzeichnet, kann ihnen dabei aber ein falsches Bild vermitteln, da sie noch nicht in der Lage sind, die Eindrücke einzuordnen.

Realistisches Setting: Das Setting von GTA ist der realen Welt sehr

nahe. Während erwachsene Spieler darin durchaus eine Satire und Gesellschaftskritik erkennen können, sind Kinder und Jugendliche nicht in der Lage, die Ereignisse zu reflektieren und einzustufen. Dies kann nachhaltige Beeinträchtigungen nach sich ziehen.

Online-Modus: Besonders der Online-Modus von GTA 5 erfreut sich großer Beliebtheit. Hierbei handelt es sich um ein Rollenspiel, bei dem jeder Spieler einen erfundenen Charakter spielt. Zwar bietet das viel Raum für Fantasie und Kreativität, die meisten Spieler sind allerdings Erwachsene, die sich über erwachsene Themen unterhalten und die Möglichkeiten des Spiels ausschöpfen – dazu gehören auch Themen wie Gewalt, Sex, Drogen und Alkohol, usw.



»Aber das kostet doch gar nichts!«

Dr. Iren Schulz rät dazu, die Kinder mit ihrem »realen« Taschengeld an den Ausgaben für Battle-Pässe, Skins & Co. zu beteiligen. Vielleicht sogar physisch, indem die Kinder den Eltern für ein Ingame-Item Geld geben müssen, das die Eltern dann »unsichtbar« mit der Kreditkarte kaufen. So können die Kinder lernen, dass hinter den digitalen Transaktionen echtes Geld steckt, das nach einem Kauf weniger wird. Auch Guthabekarten für Steam, Origin, PlayStation Network & Co. stellen eine gute Möglichkeit dar, die Wahrnehmung der Kinder für den Bezahlvorgang zu schärfen. Denn auch die Karten wollen ja erst mal mit echtem Geld bezahlt werden.

Sterben und Töten in Videospielen

Ernste und schwere Themen wie der Tod sind fester Bestandteil vieler Videospiele – selbst solcher, die die USK als kindgerecht eingestuft hat. Selbst in einer auf den ersten Blick harmlosen Familiensimulation wie Die Sims können Sims sterben, wenn sie alt werden oder man sich zu lange nicht um sie kümmert. Auch in Minecraft können die Spieler Schweine und Schafe töten, um bestimmte Ressourcen zu erhalten. Wie geht man mit einer solchen Thematik um? Wie erklärt man dem Kind, dass der Tod im echten Leben etwas Schlimmes, im Kontext des Spiels aber vertretbar ist? »Spiele haben den tollen Aspekt, dass sie die Möglichkeit bieten, über verschiedene Themen zu sprechen.« Philipp Dubberke findet, dass Eltern diese Gelegenheit ergreifen sollten. Denn über Themen wie den Tod wird in jeder Familie früher oder später gesprochen – wie genau das passiert, entscheidet jede Familie für sich. Das Spiel kann einen Anlass dazu bieten, zudem kindgerechte Videospiele den Vorteil haben, dass sie ernste Themen meist stark abstrahieren. Das Kind nimmt die Ereignisse ganz klar als Teil des fiktiven Videospiele wahr, kann aber schon langsam an diese wichtigen Themen herangeführt werden. Dr. Iren Schulz zieht hier eine Parallele zur Zeichentrickserie »Tom & Jerry«. Auch hier wird ganz klar Gewalt dargestellt. Es handelt sich allerdings um sogenannte »saubere« Gewalt: Zum einen gibt es keine expliziten Inhalte wie Blut, zum anderen stehen die Charaktere immer wieder auf, als wäre nichts passiert. »Der Unterschied in den Computerspielen ist aber, dass man nicht nur zuschaut, sondern auch selbst agiert«, fährt die Medienpädagogin fort. Dabei spielt das Setting eine wichtige Rolle; ein Kind sollte

noch keine Shooter mit realistischer Kriegsszenen spielen. Zugleich werden Kinder die Erfahrungen, die sie in Videospielen sammeln, nicht gleich auf das reale Leben übertragen: »Wenn Kinder in Computerspielen schießen, heißt das nicht, dass sie irgendwann denken, man könne in der Realität Probleme genauso lösen.«

Hier ist vor allem wichtig, dass das Kind ein stabiles soziales Umfeld hat, Rückhalt und Unterstützung in der Familie findet. Die Medienpädagogen raten Eltern deshalb, auf jeden Fall im Gespräch mit ihren Kindern zu bleiben und Fragen zu stellen, damit sie über ihr Verhalten in Videospielen reflektieren können: »Warum hast du das Schaf in Minecraft jetzt getötet, und wie fühlst du dich dabei?« Natürlich kennen Eltern ihr eigenes Kind am besten. Wenn man das Gefühl hat, das Kind könnte zu sensibel für bestimmte Inhalte sein, dann empfiehlt es sich immer, das Spiel gemeinsam zu erleben und für eventuelle Rückfragen bereitzustehen.

Gefahrenzone Online-Spiele

Medienpädagoge Philipp Dubberke warnt davor, Kinder mit dem Internet alleine zu lassen. Gleichzeitig können Eltern natürlich nicht die ganze Zeit neben ihren Kindern sitzen, um ihre Online-Aktivitäten zu überwachen, vor allem für berufstätige und alleinerziehende Elternteile ist das unmöglich. »Das Internet ist eine tolle Sache, aber es gibt eben auch dunkle Ecken. Vor allem jüngere Kinder ungefiltert ins Internet zu lassen, geht gar nicht.« Dubberke rät Eltern deshalb, einige Schritte zu befolgen, um ihren Kindern einen guten und vor allem sicheren Einstieg ins Internet zu ermöglichen:

- Die ersten Schritte der Kinder im Internet oder in Online-Spielen müssen begleitet werden.
- Eltern müssen mit ihren Kindern über die potenziellen Gefahren sprechen und ihnen das richtige Verhalten beibringen. Beispielsweise nicht zu antworten und offline zu gehen, wenn ein Fremder ihren Namen oder gar eine Adresse haben möchte.
- Für den Anfang sollten Kindern nur mit ihren Freunden online spielen, nicht mit Fremden.
- Wichtig ist, dass sich Eltern stets informieren und Interesse zeigen, damit ihre Kinder im Notfall wissen, an wen sie sich mit ihren Problemen wenden können.
- Eltern sollten Fragen stellen: »Warum willst du das spielen? Was kann man dort machen und was wirst du machen?« So können Kinder ihr eigenes Verhalten im Internet und in Spielen reflektieren.



Darf mein Kind das überhaupt spielen?

League of Legends

USK: 12

Pädagogische Empfehlung: Ab 14 Jahren

League of Legends ist ein kostenloses Multiplayer-Spiel, eine sogenannte Multiplayer Online Battle Arena. Mit ihren Champions können Spieler in Arenakämpfen mit ihrem Team gegen andere Spieler antreten. Neben Dota 2 ist LoL das erfolgreichste MOBA weltweit.

Darauf sollten Eltern achten:

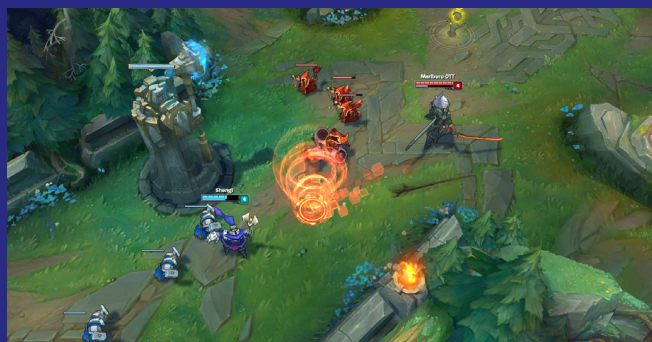
Suchtgefahr: League of Legends (LoL) bietet den Spielern viele Erfolgserlebnisse. Um diese immer und immer wieder zu erfahren, versenken viele Spieler unzählige Stunden in das Spiel. Dies kann unter Umständen zu einer Abhängigkeit führen, weshalb Eltern das Spielverhalten ihrer Kinder im Auge behalten sollten.

Einsatz von Geld: LoL ist ein Free2Play-Titel. Spieler haben allerdings die Möglichkeit, mit Echtgeld die Ingame-Währung (Riot-Points) zu kaufen. Diese können dann gegen Helden oder sogenannte Boosts eingetauscht werden, um sich einen Vorteil im Spiel zu verschaffen. Eltern sollten mit ihren Kindern ein festes Budget vereinbaren und ihnen einen reflektierten Umgang mit Geld beibringen.

Toxische Community: Viele Spieler neigen dazu, sich ihren Mitspielern oder Gegnern gegenüber unfair oder rau zu verhalten. Eltern sollten darauf achten, dass ihre Kinder auch online einen angedachten Umgang mit ihren Mitmenschen pflegen und auf Pöbeleien verzichten, selbst wenn sie provoziert werden.

Sprachbarriere: Je nachdem, in welcher Sprache man spielt, ändern sich die Bezeichnungen für Items und Kräfte, die für jedes Land lokalisiert wurden. Spielt man mit ausländischen Mitspielern im Team, kann es häufig zu Frust kommen, wenn die Runde am fehlenden Verständnis und an der Kommunikation scheitert.

Frustspirale: Um eine Runde in LoL für sich zu entscheiden, erfordert es taktisches Denken, Vorausplanen und die Koordination innerhalb des Teams. Wenn dabei etwas schief läuft oder ein Teamkamerad nicht das macht, was er sollte, kann das schnell zu Frust beim Spieler führen. Oft wird dann nicht mehr gespielt, weil es Spaß macht, sondern weil man versucht, die Niederlage wieder gutzumachen.



Klare Regeln und Altersvorgaben gibt es für den Einstieg ins Online-Spielen nicht, denn jedes Kind ist anders und reagiert entsprechend. Jedoch empfehlen Medienpädagogen, Kinder unter 12 Jahren noch nicht unkontrolliert ins Internet zu lassen, auch nicht in vermeintlich harmlosen Spielen wie Minecraft.

Mikrotransaktionen und Lootboxen

Free2Play-Spiele sind im ersten Moment kostenlos, enthalten aber viele versteckte Kostenfallen, auf die junge Kinder (und unwissende Eltern) reinfallen können. Durch Mikrotransaktionen können Skins oder Ähnliches gegen Echtgeld erworben werden. Diese haben meist lediglich einen kosmetischen Wert, gelten in vielen Communitys aber als eine Art Statussymbol. Was können Eltern tun?

- Das Gespräch suchen: Eltern müssen ihre Kinder über die Kostenfallen aufklären und erklären, was sich hinter Mikrotransaktionen verbirgt, und dass dadurch reale Kosten entstehen. Denn der echte Geldwert hinter den Ingame-Käufen ist für junge Kinder oft nicht direkt ersichtlich.
- Festes Budget einplanen: Eltern müssen den Kauf von Mikrotransaktionen, Battle-Pässen & Co. nicht gleich verbieten, zumal sie den Echtgeld-Käufen damit den Reiz des Verbotenen geben. Doch es ist wichtig, sich mit dem Kind auf ein festes Budget zu einigen, das nicht überschritten werden darf – eine Art digitales Taschengeld speziell für Free2Play-Inhalte.
- Eltern sollten in keinem Fall ihre Kreditkarteninformationen in Apps oder Spielen hinterlegen. Viele Geräte bieten auch die Möglichkeit, In-App-Käufe in den Einstellungen zu deaktivieren.
- Begleitetes Spielen: Jüngere Kinder sollten generell nicht alleine in die Welt der Online-Spiele entlassen werden. Und Eltern sollten sich selbst schon vorher einen ersten Eindruck von dem Spiel verschaffen. Beim gemeinsamen Spielen können Eltern dann anhand von Beispielen auf Kostenfallen aufmerksam machen und über die Folgen aufklären.

Die nächste Stufe bei den Mikrotransaktionen stellen die Lootboxen dar. Dabei handelt es sich um Truhen oder Packs, die für echtes Geld oder die Ingame-Währung gekauft werden können und zufällige Items enthalten – beispielsweise die Kartenpakete in Hearthstone oder FIFA Ultimate Team. Nicht umsonst stehen Lootboxen aufgrund ihres Glücksspiel-Charakters in der Kritik. Eine nicht zufriedenstellende Lootbox kann dazu führen, dass immer mehr gekauft werden, bis man das gewünschte Item erhält. Zumal diese Items anders als die rein kosmetischen Skins oft auch handfeste Vorteile im Gameplay bieten. Somit sind zahlende Spieler nicht selten auch die besseren Spieler. Stichwort Pay2Win. Wer so lange FIFA-Kartenpackchen kauft, bis er oder sie endlich Lionel Messi zieht, hat nun mal das bessere Team. Für Kinder kann es daher verlockend sein, viel Geld auszugeben – zumal sie wie erwähnt den Echtgeld-Wert hinter den Ingame-Käufen nicht voll durchblicken. Um Minderjährige davor zu schützen, gelten hier zusätzlich folgende Regeln:

- Vorher prüfen: Eltern sollten sich die Spiele vor ihren Kindern ansehen und sie auf Kostenfallen abklopfen. Nach Möglichkeit sollten Spiele mit Lootboxen oder Glücksspiel-Charakter nicht in die Hände von Minderjährigen gelangen. Eltern sollten sich nach altersgerechten Spielen umsehen.
- Übers Budget reden: Natürlich kann auch für Lootboxen ein festes Budget festgelegt werden. Eltern sollten Kinder aber dafür sensibilisieren, dass es sich bei diesen Ausgaben auch um rausgeschmissenes Geld handeln kann, das woanders vielleicht besser angelegt wäre. Ähnlich wie bei Fußball-Sammelkärtchen.

Multiplayer-Spiele und Chats

Nicht nur Mikrotransaktionen stellen in Online-Spielen eine potenzielle Gefahr dar, häufig wird darin auch in Teams gespielt und über den (Voice-)Chat kommuniziert. Doch nicht immer haben hier Kinder nur zu ihren Freunden oder zumindest Altersgenossen Kontakt – oft werden sie mit Fremden jeglichen Alters in ein Team zusammenge-

Roblox

USK: nicht geprüft

Pädagogische Empfehlung: Ab 12 Jahren

Das Sandkasten-Spiel Roblox bietet Spielern schier unendliche Möglichkeiten, im Roblox-Studio ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen und eigene Spielwelten und Minispiele zu erstellen und sie im Roblox-Player mit ihren Freunden zu teilen. Der bunte Grafikstil erinnert dabei an eine Mischung aus Minecraft und Lego, zeigt keine expliziten Inhalte und ist damit kindgerecht. Die relativ einfache Benutzeroberfläche ermöglicht auch Anfängern einen schnellen Einstieg. Roblox kann sich als gutes Spiel für die Medienarbeit mit Kindern erweisen und die Kreativität fördern.

Darauf sollten Eltern achten:

Ziellosgkeit: Roblox hat kein Ende und keine festen Ziele, es kann schnell zu einem Zeitfresser werden.

Online-Zwang: Roblox erfordert eine Registrierung und kann ausschließlich online gespielt werden.

Mikrotransaktionen: Das Spiel an sich ist kostenlos. Mit der Ingame-Währung Robux können allerdings zusätzliche Funktionen oder Skins freigeschaltet werden. Robux können auch gegen echtes Geld erworben werden. Die Webseite bietet dafür sogar Abos an, die bis zu 250 Euro im Jahr kosten können.

Unangebrachte Inhalte: Jüngere Kinder sollten sich auf das Roblox-Studio beschränken und eigene Kreationen bauen. Im Player stellen Spieler ihre Kreationen zur Verfügung. Einige von ihnen sind nicht altersgerecht. So gibt es »Spiele«, die Themen wie Gewalt, sexuelle Handlungen und Missbrauch aufgreifen.

Chat: Roblox bietet die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern zu vernetzen. Man weiß nie, wer sich hinter einem Avatar verbirgt und viele Spieler werden von fremden Menschen angeschrieben. Eltern sollten mit ihren Kindern über die Gefahren sprechen.



würfelt, mit denen sie dann natürlich auch kommunizieren werden. Das führt dazu, dass kleine Kinder von älteren oder erwachsenen Spielern angesprochen werden können, die in Chats wenig auf einen kindgerechten Umgang oder unangebrachte Gesprächsthemen achten. Nicht selten kommt es in solchen Umgebungen leider auch zu Cybermobbing – Kinder können hierbei sowohl zum Opfer als auch zum Täter werden. »Das sind alles Sachen, die auf Grundlagen basieren, die wir auch im realen Alltag haben«, merkt Philipp Duberke an. Auch im digitalen Bereich gelten daher ähnliche Regeln:

- Eltern müssen Kinder für die Gefahren im Internet sensibilisieren und die ersten Schritte begleiten.
- Persönliche Informationen wie Name, Wohnort, Schule, Telefonnummer, Fotos u.ä. dürfen nicht preisgegeben werden.
- Eltern müssen den Kindern vermitteln, dass sie sich auch im Internet angemessen verhalten müssen. Denn hinter Nicknames stecken echte Menschen, die Gefühle haben.
- Kinder sollen sich schon bei ersten Anzeichen von Cybermobbing, Cybergrooming (Kontaktaufnahme in Chatrooms/Spielechats, häufig sexuelle Belästigung) oder anderen Problemen direkt an die Eltern wenden. Dabei müssen Eltern dafür sorgen, dass die Kinder keine Angst haben, dass sie Ärger bekommen könnten, sondern ihnen ein Gefühl der Sicherheit bieten.

- Die Verwaltung der Apps oder Spielkonten sollte über die Eltern laufen. So kann unter Umständen auch der Kinderschutz eingestellt werden, sofern das Spiel solche Maßnahmen bietet.

Die Frustspirale

Erfolgserlebnisse in Videospielen können Spieler in einen sogenannten »Flow« versetzen. Dabei gehen sie vollkommen im Spiel auf, machen gute Fortschritte, und Siege in Multiplayer-Spielen gehen ihnen einfach von der Hand.

Doch genauso schnell können Spiele ihre Spieler in eine Frustspirale stürzen. Je häufiger etwas misslingt, desto frustrierter und wütender kann ein Spieler werden. Die investierte Spielzeit dient dabei nicht mehr zur Unterhaltung, sondern dem – häufig scheiterndem – Versuch, aus der Frustspirale zu entkommen, indem man seine Niederlage wieder gutmacht.

Frusttoleranz muss gelernt sein: Selbst erwachsene Spieler haben damit zu kämpfen. Stellen Eltern bei ihren Kindern ein solches Verhalten fest, muss eingegriffen werden. Beim gemeinsamen Spielen bedeutet das, dass ein Spiel beendet wird, sobald erste Anzeichen eines Wutanfalls auftreten. Weiterhin hilft es auch, die Medienzeiten anzupassen und ein Gespräch mit dem Kind zu suchen. Kinder sollten von ihren Eltern lernen, wie sie mit Misserfolgen umgehen, wie sie ihr eigenes Spielverhalten reflektieren können, und wann sie besser etwas Abstand zu Videospielen nehmen sollten.

Häufig entsteht Frust bei Kindern, wenn die Spiele, die sie spielen, zu komplex und unverständlich für sie sind. Eltern sollten daher stets ein Auge darauf haben, was gespielt wird, und sich womöglich nach altersgerechten Alternativen umsehen.

Darf mein Kind das überhaupt spielen?

Coin Master

USK: 16

Pädagogische Empfehlung: Ab 18 Jahren

Coin Master ist eine Mobile-App für iOS und Android. Ziel ist es, so viele Münzen wie nur möglich zu verdienen und mit ihnen eine Siedlung aufzubauen und die Dörfer seiner Mitspieler anzugreifen.

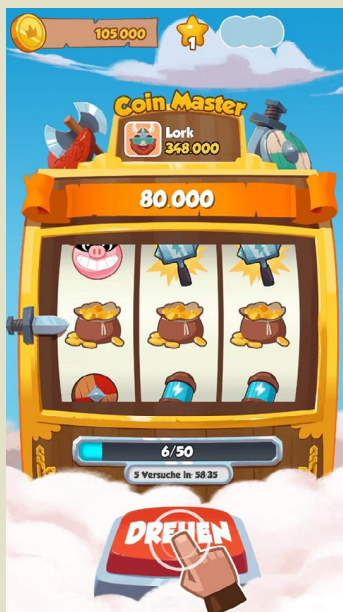
Darauf sollten Eltern achten:

Mikrotransaktionen: Um die langen Wartezeiten zu überbrücken, kann Geld in das Spiel investiert werden. Das kann unter Umständen sehr teuer werden. Eltern sollten mit ihren Kindern über In-App-Käufe reden und Schutzmaßnahmen einleiten.

Glücksspiel: Coin Master steht seit einigen Wochen stark in der Kritik. Die niedliche und bunte Grafik kann täuschen, denn das Spiel beinhaltet Elemente von Glücksspiel – wie die Slotmaschine – und ist damit definitiv nicht für Kinder geeignet.

Werbung: Nicht nur im Spiel, werden die Spieler ständig dazu aufgerufen, Münzen gegen Echtgeld zu erwerben. Besonders problematisch: Auch viele Social-Media-Influencer, deren Zielgruppe aus Kindern und Jugendlichen besteht, preisen die App an.

Spielzeiten: Spiele mit Glücksspielelementen bergen die Gefahr, dass der Spieler lange Zeit damit verbringt, weil er sich weitere Erfolgserlebnisse wünscht oder Misserfolge wieder gutmachen will. Glücksspiel ist nicht selten Grund für Spielsucht. Eltern sollten erste Anzeichen frühzeitig erkennen können.



Darf mein Kind das überhaupt spielen?

Destiny 2

USK: 16

Pädagogische Empfehlung: Ab 16 Jahren

Bei Destiny 2 handelt es sich um einen Loot-Shooter, in dem sich Spieler in PvP- oder PvE-Kämpfen beweisen können. Das Spiel ist Free2Play und somit zugänglich für neue Spieler.

Darauf sollten Eltern achten:

Ego-Shooter: Destiny 2 ist ein First-Person-Shooter, grenzt sich allerdings durch sein futuristisches Setting und das Gegnerdesign stark von der realen Welt ab. Spieler können aber auch gegen ihre Mitspieler antreten. Dabei dient Gewalt als Mittel zum Sieg.

Mikrotransaktionen: Im Ingame-Shop können auch hier kosmetische Items erworben werden. Außerdem bietet Destiny 2 Lootboxen, die freigespielt werden können. Um sich die lange Wartezeit zu ersparen, kann man diese auch für echtes Geld kaufen. Die Belohnungen in den Lootboxen sind rein zufälliger Natur.

Online-Zwang: Das Spiel bietet keinen Offline-Modus – es muss also zum Spielen stets eine Internetverbindung bestehen. Im Spiel mit Freunden kann dies unter Umständen dazu führen, dass die vereinbarten Spielzeiten vernachlässigt werden. Eltern sollten auf das Spielverhalten ihrer Kinder achten.



Häufige Fehler bei der Medienerziehung

Videospiele als Belohnung oder Strafe

Die wohl beliebteste Methode vieler Eltern, um den Medienkonsum ihrer Kinder zu regulieren, ist, digitale Medien – darunter auch das Spielen – als Belohnung oder Strafe einzusetzen. Für eine Zwei in Mathe darf das Kind eine Stunde länger spielen. Die nicht ausgeräumte Spülmaschine zieht mehrere Tage Spielverbot nach sich. Der Medienpädagoge Philipp Dubberken rät aber von dieser Methode ab. Denn das eine hat mit dem anderen nichts zu tun. Das Kind beginnt, sich zu fragen: »Warum werde ich jetzt in meiner Medienzeit bestraft, wenn ich irgendwo anders den Fehler gemacht habe?« Natürlich funktioniert dieses System am Anfang. »Das ist aber sehr kurzfristig gedacht«, ergänzt Dubberke. Auf Dauer geben diese Belohnungen und Verbote Medien nämlich einen wichtigen Stellenwert, den sie eigentlich nicht haben sollten.

Viel wichtiger sei es, feste, konkrete Regeln mit den Kindern zu verhandeln, die ihnen dabei helfen, ihren Medienkonsum zu regulieren und dazu führen, dass Kinder später selbstständig verantwortungsvoll mit dem Medium umgehen können.

Das Verboten von Videospielen

Die Medienpädagogin Dr. Iren Schulz rät desweiteren davon ab, Videospiele gleich komplett zu verbieten, sollten Eltern ein Problem mit exzessivem Spielen feststellen:

Rigoroses Verboten führt nicht dazu, dass Kinder den Umgang mit Videospielen lernen und irgendwann mal selbstständig regulieren können, wie sie mit Medien umgehen. Statt des Verbots bevorzugt die Expertin eine andere Lösung: »Der beste Weg ist immer, sich mit den Kindern auseinanderzusetzen, transparent zu sein, mit ihnen zu sprechen und immer wieder in Aushandlungen zu treten.« Konflikte solle man grundsätzlich konstruktiv lösen, etwa indem man Regeln anpasst. Eltern sollten aber auch nicht gleich beim ersten Quengeln ihrer Kinder nachgeben. »Je älter das Kind wird, desto mehr steigt natürlich auch die Begehrlichkeit«, weiß Philipp Dubber-

Pokémon Go

USK: nicht geprüft

Pädagogische Empfehlung: Ab 12 Jahren

In der kostenlosen Smartphone-App Pokémon Go schlüpfen die Spieler in die Rolle eines Pokémon-Trainers, sammeln Pokémon (= Pocket Monsters, also Hosentaschen-Monster), trainieren in Arenen und treten im Kampf gegen andere Spieler an. Dabei verschmelzen Realität und Spiel. Denn es handelt sich dabei um ein Augmented-Reality-Spiel. Spieler müssen durch die reale Welt streifen und sich an echte Orte begeben, um die Pokémon zu finden und sie fangen zu können.

Darauf sollten Eltern achten:

Kein Ende: In das Spiel können unter Umständen sehr viele Stunden investiert werden, da es kein definiertes Ende gibt. Zudem wird die App stets mit neuen Inhalten und Events am Leben gehalten, was die Motivation erhöht und die Spieler für längere Zeit fesselt.

Spielen im Straßenverkehr: Während Bewegung den Kindern auf jeden Fall gut tut, darf das hohe Unfallrisiko nicht außer Acht gelassen werden. Denn viele Spieler achten im Eifer des Gefechts oft nicht genug auf ihre Umwelt und den Verkehr, was fatale Folgen haben kann. Eltern sollten ihre Kinder auf die Gefahren der Smartphone-Nutzung im Straßenverkehr aufmerksam machen.

Mikrotransaktionen: Die App ist kostenlos. Allerdings können im In-game-Shop sogenannte Poké-Münzen gegen Echtgeld erworben werden. Mit diesen können dann Items gekauft werden, welche besonders attraktiv sind, wenn man auf ein heißersehtes Pokémon trifft und gerade keinen Pokéball parat hat.

Datenschutz: Eltern sollten sich mit ihren Kindern über Datenschutz unterhalten. Für dieses Spiel ermittelt die App beispielsweise den Standort des Spielers – je nach Einstellungen sogar dann, wenn die App selbst eigentlich geschlossen ist.



ke. Gerade, wenn es um Spiele geht, die nicht angemessen für das Alter des Kindes sind, sollten sich Eltern informieren und gegebenenfalls nach altersgerechten Alternativen suchen. Wenn ein junges Kind unbedingt GTA spielen möchte, böte sich ein altersgerechter GTA-Klon wie Lego City Undercover an.

»Davon habe ich doch sowieso keine Ahnung!«

Nicht alle Eltern sind selbst Gamer (oder mal welche gewesen) und viele kennen sich mit Videospielen überhaupt nicht aus. Um Zugang zum Hobby ihrer Kinder zu finden, müssen sie sich mehr informieren. Und hier passiert häufig ein großer Fehler: »Ich versteh das doch sowieso nicht und mein Kind kennt sich da viel besser aus – das kriegt es schon selbst hin!« Auch Medienpädagogen betonen, dass die fehlende Bereitschaft vieler Eltern, sich mit dem Hobby ihrer Kinder auseinanderzusetzen, ein großes Problem ist. Hinzu kommt, dass Eltern meistens gar nichts von der großen Angebotsvielfalt wissen. Doch es gibt genügend Anlaufstellen und Online-Plattformen, die sie bei der Medienerziehung ihrer Kinder unterstützen und auch konkret zum Thema Videospiele beraten:

- Ratgeber für Familien der USK
- Schau Hin! – Initiative zur Unterstützung der Medienerziehung
- Spieleratgeber NRW – Spiele pädagogisch beurteilt
- Spielbar – Informationsplattform zum Thema Computerspiele
- Internet-ABC – pädagogischer Ratgeber für Medien
- Common Sense Media – englischsprachiges Ratgeberportal für Spiele, Filme und Serien
- TOMMI – Deutscher Kindersoftwarepreis

Da wir davon ausgehen, dass GameStar-Leser sich besser mit Spielen auskennen als andere Menschen, kann es zumindest nicht schaden, befreundete Eltern auf diese Angebote hinzuweisen, falls sie mit dem Medienkonsum ihrer Kinder Probleme haben. ★

Expertenrat

»Das ist harmlos, versprochen!«

Philipp Dubberke empfiehlt Eltern auch, sich einen eigenen Eindruck von den Spielen zu verschaffen, an denen ihre Kinder Interesse zeigen – am besten vor dem Kauf. Wer nicht selbst reinspielen möchte, kann sich auch durch Let's Plays auf YouTube einen relativ ungefilterten Eindruck von den Spielen machen. Danach kann entschieden werden, ob sich das Spiel für die eigenen Kinder eignet oder eher nicht.

Call of Duty: Modern Warfare

USK: keine Jugendfreigabe

Pädagogische Empfehlung: Ab 18 Jahren

Call of Duty: Modern Warfare ist ein First-Person-Shooter in einem realistischen Gegenwartsszenario. Im Multiplayer können Spieler in Teams gegeneinander antreten.

Darauf sollten Eltern achten:

Realistisches Szenario: Wird Gewalt in einem Setting dargestellt, das der realen Welt stark ähnelt, kann es Kindern und Jugendlichen schwer fallen, die Ereignisse als fiktiv einzustufen. Dies kann sich negativ auf die Entwicklung auswirken.

Explizite Inhalte: Call of Duty setzt auf authentische Waffen und zeigt häufig explizite Inhalte wie Blut und Gewaltszenen. Diese Inhalte sind nicht für Minderjährige geeignet.

Kontroverse Themen: Die Kampagne schneidet auch sehr explizite Themen an, die selbst Erwachsene in eine moralische Zwickmühle versetzen. Dazu gehören Folter, Gasangriffe auf Zivilisten oder Bombenanschläge in der Londoner Innenstadt.

Mikrotransaktionen: Spieler können Geld für kosmetische Items ausgeben, die keinerlei Einfluss auf das Gameplay haben.

